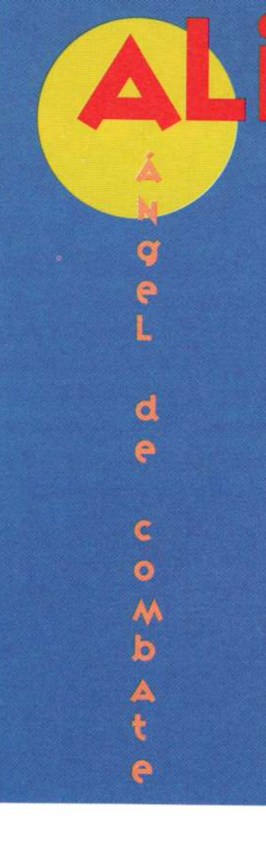
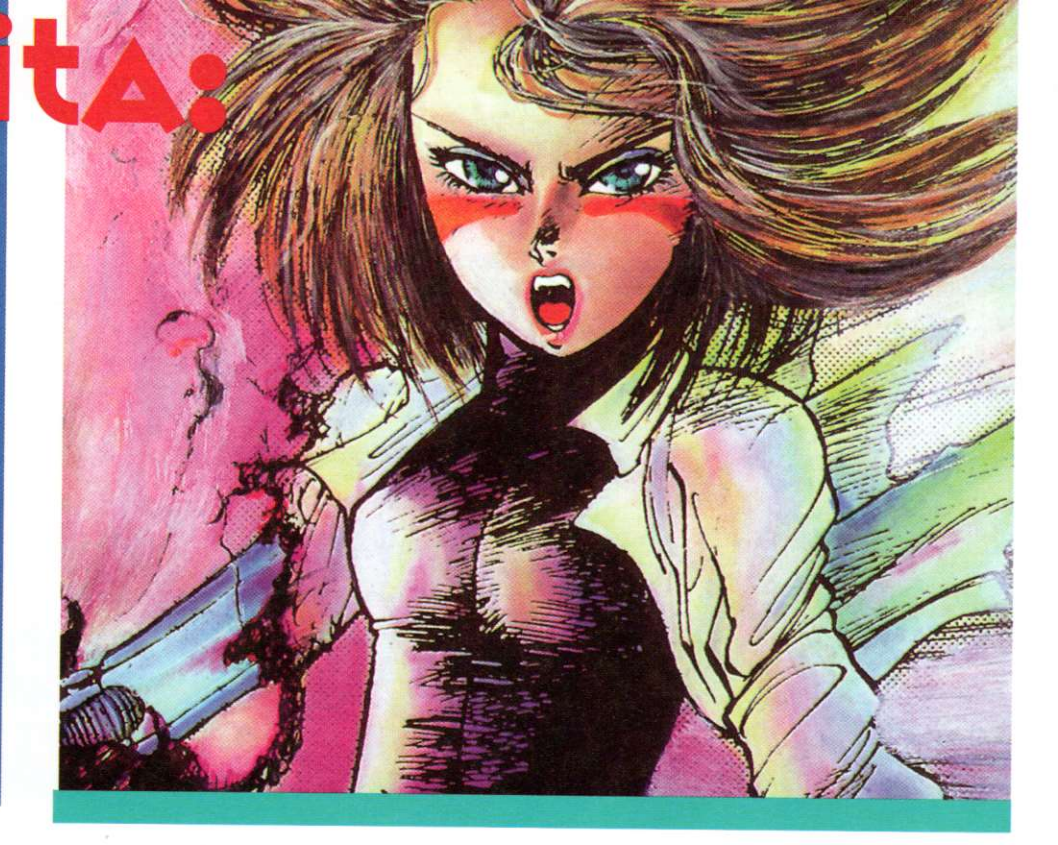
MANGA
manía



ALITA:
Ángel de combate

ALita:





Bajo este título se esconde una de las mejores series de manga de la década de los noventa y una de las obras más importantes de su creador, Yukito Kishiro. Su publicación se inició en 1991 y más tarde, en 1993, se realizó su versión en animé en forma de dos magníficos OVA's.

primer OVA: rusty angel

La aparición de este OVA tuvo lugar en junio de 1993 con el título **Gunnm: Rusty Angel**. El film nos traslada a una ciudad futurista, Zarem, que se halla suspendida en el aire y arroja sus desperdicios a la ciudad que se encuentra debajo y que es donde viven nuestros protagonistas. La historia comienza cuando el profesor Daisuke Ido (licenciado en ingeniería de cyborgs) encuentra entre los escombros la parte superior de una cyborg. Tras reanimarla y ver que no recuerda su verdadero pasado decide ponerle un nombre, Alita. Además de ser médico de cyborgs (una de las muchas utilidades de su carrera), Ido también es un cazarrecompensas especializado en cyborgs malvados. En una de sus cacerías se encuentra con Goriuska, un cyborg de gran fortaleza que además come cerebros (en el manga aparece como Makaku). Ido está a punto de perder la vida, pero Alita, con una rápida intervención, logra salvarlo derrotando a Goriuska. A partir de entonces Ido advierte algo especial en Alita, y al final llega a la conclusión de que es una cyborg entrenada en técnicas especiales de combate.

Tras demostrar su valía y pese al enfado inicial de Ido, Alita se convierte en una cazarrecompensas como él. A todo esto Alita ha conocido a Yugo, un muchacho que frecuenta la casa-taller de Ido para reparar algunas cosas como la hélice del motor eléctrico del tejado.

Todo parece volver a la normalidad cuando Goriuska, que no había muerto, acude a la ingeniera de cyborgs más prestigiosa de la ciudad (una antigua compañera sentimental y de estudios de Ido que desea volver a Zarem) para que le renueve su cuerpo y poder, así, vengarse de Alita. Ella acepta, ya que quiere demostrar su valía a los propietarios de la fábrica donde trabaja, conseguir su permiso para abandonar la ciudad y, de paso, demostrarle a Ido quién es el mejor. Una vez reparado, Goriuska vuelve a la acción y se dispone a buscar a Alita. Al fin la encuentra y la batalla tiene lugar en un descampado donde ambos podrán luchar a sus anchas. La victoria es para Alita, que acaba por destruir completamente al malvado cyborg. De esta manera, aunque indirectamente, Ido también resulta vencedor de un combate que no quería disputar.







segunda OVA: tears sign

La segunda entrega de Alita tuvo lugar dos meses después de la primera, en agosto de 1993, y tenía como título **Gunnm: Tears Sign.** El amigo de Alita, Yugo, trabaja muy duro en la fábrica para poder realizar su sueño: ir a la ciudad de Zarem. Sin embargo, Yugo está siendo utilizado por un jefe de la compañía para enriquecerse. Su trabajo consiste en robar las columnas vertebrales de los cyborgs con la ayuda de un amigo. Yugo lo ignora, pero aunque logre reunir los diez millones de créditos para comprar su pase, los habitantes de Zarem jamás dejarán entrar al muchacho.

Alita, que se ha enamorado de Yugo, se da cuenta que éste cada día llega más exhausto de trabajar; además, una noche observa cómo su jefe, instigador de la trama, lo trae borracho a su casa. Yugo, lejos de advertir nada extraño, es vigilado por un misterioso individuo mientras trabaja. Un día el joven es sorprendido por un cazarrecompensas del cual logra escapar a duras penas. La situación se agrava cuando su foto aparece en las listas de los más buscados, así como el precio a su cabeza. Alita, dispuesta a saber la verdad, visita a Yugo para que le explique qué está pasando. El muchacho le cuenta que su sueño es ir a Zarem porque su hermano mayor murió en el intento. Para conseguir su objetivo había creado un globo –algo que estaba prohibido–, pero murió a manos de un extraño individuo que anteriormente había quemado el aparato y acabado con su familia. Ahora Yugo se encuentra a punto de alcanzar su meta y no desea renunciar. Alita ha escuchado su historia y decide ayudarlo; antes, sin embargo, los jóvenes se han declarado su amor.

Mientras esto ocurre, el malvado jefe de Yugo y la antigua compañera de Ido –pese a no estar muy de acuerdo– planean utilizar a Alita para ganar dinero con la disputa de combates. Cuando aquella encuentra a Alita en casa de Yugo, no es capaz de decirle nada. En esos momentos el individuo que había estado vigilando al muchacho intenta matarle; Alita sale en su defensa y acaba con el malvado ser. Sin embargo, Yugo ha tenido que pagar un precio demasiado caro: su propia vida. No obstante Alita y a la antigua compañera de Ido logran ponerle en un cuerpo de cyborg y salvarlo. El joven, al final, decide ir a Zarem y asciende a través de los cables que sujetan a la singular ciudad. Alita le sigue, pero no logra evitar su caída y trágica muerte.

MANGA VS ANIMACIÓN

Las adaptaciones para films de animación de algunos mangas no son siempre fidedignas y, a menudo, muestran algunas diferencias. En esta ocasión, por ejemplo, en el manga no aparece la compañera sentimental de Ido y Goriuska cambia de nombre (Makaku) y se muestra aún más malvado. Además, el personaje de Yugo tampoco existe, e Ido tiene un amigo propietario de un restaurante japonés de comida rápida. Otra diferencia se halla en la estructura de Makaku, ya que éste sólo tiene la cabeza como parte importante, pero puede apoderarse de cuerpos de cyborgs como el del campeón de lucha llamado Kinuba.

El trabajo de los especialistas a la hora de condensar el argumento de un manga en dos OVA's resulta arduo y muy complejo. Para ello, es muy habitual emplear recursos como introducir o eliminar algunos personajes o hechos argumentales para conseguir un resultado óptimo, ya sea desde el punto de vista de la producción técnica o de la artística.

producción

La responsabilidad de dirigir los dos OVA's recayó en Rin Taro, uno de los directores más afamados y prestigiosos de la industria de la animación. Entre sus producciones destacan las series de televisión **Captain Herlock** y **Galaxy Express**, del autor Leiji Matsumoto, la película **Crusher Joe** y la miniserie de cuatro OVA's **Doomed Megalopolis**. Con un estilo impecable y directo, Rin Taro siempre se ha distinguido por su sobriedad a la hora de dirigir animé.





Las Heroínas

Las heroínas del manga

Son muchos y muy variados los personajes femeninos que protagonizan historias en el mundo del manga. Existen series creadas exclusivamente en torno a una heroína. Pero aun en aquellas más estrictamente masculinas, siempre aparece un nombre propio femenino que por sí solo llama nuestra atención.

A menudo las heroínas son el motor de acción de la serie, como la singular Atenea en **Saint Seiya**, que lleva de cabeza a todos los caballeros, o Shulato. Una vez reconocida la destacada presencia de la mujer en el manga, debemos distinguir entre protagonistas absolutas y secundarias importantes.

Las primeras protagonistas

Personajes tan populares como Heidi, Candy Candy, Lady Georgie, la Rosa de Versalles o la clásica Sazae San, una de las heroínas japonesas más conocidas de toda la historia del manga, cautivaron los corazones de millones de jóvenes de ambos sexos. Curiosamente, en aquellos tiempos el manga con protagonista femenino se destinaba a un público infantil compuesto casi exclusivamente por niñas.

Desde sus orígenes, el manga ha reservado un espacio muy delimitado a los personajes femeninos aun siendo piezas clave de la historia. Veamos algunos ejemplos. En la obra de Go Nagai, **Kekko Kamen**, la protagonista es una joven que aparece desnuda con el rostro cubierto y que se dedica a salvar a inocentes jovencitas de crueles profesores sátiros, lo que constituye una clara utilización de la mujer como objeto erótico.

Lo cierto es que poco tenían que hacer las protagonistas femeninas de los primeros mangas, a no ser quedarse en su mundo de sedas y encajes y convertirse en vehículos lacrimógenos. Y si no, ¿quién no lloró con el sufrimiento de la pobre huerfanita Candy Candy? o ¿quién no estuvo pendiente de la inefable Heidi en su viaje a Frankfurt y vuelta a los Alpes?

Uno de los personajes más destacados quizás sea Sazae San. Durante más de veinte años sus andanzas se han publicado en Japón con un éxito sin precedentes. **Sazae San** es la historia de una niña japonesa que vive la Segunda Guerra Mundial y llega hasta nuestros días: su época de juventud, su boda, la maternidad, la madurez, etc., son los aspectos clave de la obra. Su autora, fallecida recientemente, dejó muchos guiones preparados, con lo que la serie pudo continuar en antena varios meses después de su desaparición. Este reflejo sociológico de la vida de la mujer japonesa y su lugar en la cerrada sociedad nipona ha hecho de esta serie un producto muy local, por lo que nunca se ha distribuido en el extranjero.



A pesar de que el primer Shojo Manga (obra destinada al público femenino) que se publicó en Japón, **Ribon no Kishi**, conocido aquí como **Chopi y la Princesa**, fue realizado por el mismísimo Osamu Tezuka, el espacio destinado al manga protagonizado por heroínas seguía siendo cerrado y delimitado, con temas repetitivos y muy exclusivos: sedas, lazos, encajes, corazones, flores, ojos grandes y brillantes, lágrimas. Afortunadamente, esta tendencia ha ido desapareciendo con el paso del tiempo y con la llegada de nuevos autores y nuevas temáticas.

Autores masculinos y secundarias de lujo

Esta nueva hornada de autores fueron los que empezaron a introducir en sus obras personajes femeninos secundarios. En algunos casos éstos tenían pequeñas intervenciones y carecían de protagonismo dentro de las historias (Atenea en **Saint Seiya** o Yuria en **El Puño de la Estrella del Norte**). Pero con el tiempo llegaron las secundarias valientes y decididas, aquellas que tomaban parte activa en la historia como Bulma, la enérgica y difícil compañera de Son Gokuh, o Sayaka, una de las secundarias pioneras que con su robot Afrodita A y su mal genio daba la réplica en **Mazinger Z**.

Era predecible que, a partir de estas secundarias de auténtico lujo, surgiera una nueva generación de heroínas con personalidad propia. Una generación representada por personajes que han calado tan profundamente como la misteriosa Maeter de **Galaxy Express 999**, de Leiji Matsumoto, la intrépida Tia Yoko de **Bastard!**, de Kazushi Hagiwara, la inteligente y decidida Kay de **Akira**, de Katsuhiro Otomo, o la divertida y agresiva Kaori de **City Hunter**, de Tsukasa Hojo. Tampoco podemos olvidar el glamour y el encanto de las féminas secundarias en **Crying Freeman**, el genial tándem Koike-Ikegami, la ternura y sensibilidad de Gamma Teruo en **Gamma**, de Yasuhito Yamamoto, o las secundarias de Mitsuru Adachi.





Es cierto que estos personajes femeninos ocupan papeles secundarios dentro de las series, pero su fuerte personalidad las hacen rivalizar con los principales protagonistas y despiertan una atención y admiración del público espectador inimaginables.

Así pues, parece claro que ha llegado su hora y que nada tendrán que ver con sus anteriores predecesoras. Y ya nadie podrá negarles el papel de protagonistas absolutas. Su aparición en el manga hará necesario nuevos diseños y nuevos temas y argumentos que contribuyan a enriquecer este apasionante mundo.

Las heroínas actuales: la fuerza disfrazada de glamour

En la gran galería de creadores de heroínas actuales destaca un nombre propio, Rumiko Takahashi, autora por excelencia de historias con protagonistas femeninas. Su estilo se inspira directamente en los mangas destinados al público masculino y su dibujo es muy personal. Aprendió al lado de monstruos de la talla de Ryoichi Ikegami y llegó al éxito gracias a una de las heroínas más populares dentro del mundo del manga: la extraterrestre Lum de **Urusei Yatsura**. Sus obras siempre están protagonizadas por mujeres de éxito. Claros ejemplos de ello son la joven Kyoko en **Maison Ikkoku** y la versión femenina de Ranma (uno de sus pocos héroes masculinos), que curiosamente es mucho más popular que su homónimo masculino.

Dentro de este tipo de heroínas domésticas destacan series como **Mai, the Psichic Girl** del decisivo autor Ryoichi Ikegami, o el encantador robotito Arale chan del célebre Akira Toriyama. Sin embargo, existen otros tipos de personajes de más éxito: la explosiva chica sexy, la guerrera épica con un cuerpo escultural o la guerrera-robot cibernética, de reciente creación.

Las chicas sexys, virtualmente pertenecientes al mundo real

Desde Ai Amano, la encantadora Videogirl de Masakazu Katsura que ha levantado auténticas pasiones, hasta la popularísima Madoka Ayukawa de **Kimagure Orange Road**, estas encantadoras ninfulitas se han convertido en verdaderas heroínas. Son personajes inteligentes y siempre muestran un magnífico cuerpo. Son las heroínas más de moda, las que más venden y enamoran. En este apartado destacan las "inocentes" niñas de U-Jin en todas sus versiones. Los dibujos de Akemi Takada, diseñadora de Madoka para la televisión, han dado lugar a varias de estas heroínas, como Creamy Mamy o la divertida Noa Izumi de **Patlabor**, de la misma autora pero perteneciente al grupo de las heroínas guerreras del futuro.

De robots y poderes mágicos: las heroínas épicas

Las heroínas guerreras con uniformes, naves, corazas o robots han dado lugar a una serie de personajes épicos estelares. Desde el increíble grupo de **Bubblegum Crisis** hasta **Gunbuster**, muchachas con robots, pasando por la ya mencionada Noa Izumi en **Patlabor**, las heroínas de este tipo de historias siempre van acompañadas de toneladas de hierro adheridas a sus curvas más que peligrosas. A veces ni siquiera se necesita luchar, basta con estar presente en la serie, como es el caso de Lynn Minmai o de la archifamosa Isthar de **Macross I** y **II**, respectivamente. Destaca, además, la irrepetible Ginrei, la agente aliada que aparece en **Giant Robo**.

En la categoría de "guerreras con uniforme" también se encuentran las populares Sailor moon, con sus poderes y minifaldas. Otras heroínas como Creamy Mamy, Magical Emi, Yoko y Saki o Eriko protagonizan un tipo de lucha psicodélico-musical siempre en nombre de un amor casto, puro y muy platónico.

Finalmente, en el apartado de guerreras épicas existen las heroínas de las historias medievales de tipo rol: Deedlit de **Record of Lodoss War**, o una de las jovencitas más populares en Japón, la Princesa Nausicaä de **Nausicaä, del Valle del Viento**, de Hayao Miyazaki, en una historia épico-ecologista que combina las guerras medievales con el respeto a la naturaleza.

La era cibernética: androides y bellezas

Esta tendencia tiene un claro exponente, el inefable autor Masamune Shirow. Con su ejército de bellas protagonistas y sus vehículos futuristas ha revolucionado el mundo del manga mediante la inclusión del cyberpunk. Heroínas como Deunan en **Appleseed**, Leona Ozaki y las gatas sexys –Anapuna y Unipuna– de **Dominion**, son ejemplos de su creación.

Otro personaje que ha conseguido cautivar a los lectores aficionados al cyberpunk es Alita, el curioso androide fabricado con piezas de dudosa proveniencia. **Alita** (Gunm) de Yukito Kishiro ha logrado un gran éxito en nuestro país y se ha hecho enormemente popular por su delicada belleza, aunque parezca una contradicción. A destacar también la encantadora Mirai de **Moldiver**, una de las más modernas heroínas que ya ha conseguido un lugar privilegiado entre los aficionados españoles.

En la actualidad existe una duda que sólo el tiempo resolverá, ¿cuál será el perfil de la heroína del futuro? Evidentemente no lo sabemos, pero es innegable que su evolución no se detendrá.

Yukito Kishiro



Escribir acerca de la obra del autor que nos ocupa, Yukito Kishiro, es hacerlo sobre alguien completamente desconcertante en diversos aspectos. Por ejemplo, es incomprensible cómo un dibujante de contrastada calidad como él puede haber realizado solamente dos obras largas en diez años. O ¿cómo es posible que una serie tan fabulosa como **Alita** apareciera repentinamente, casi sin experiencia, en los "long story board"? Resulta desconcertante, además, porque no es habitual ver cómo un autor japonés refleja en sus obras las mil y una influencias que ha acumulado tras una etapa de aprendizaje y conocimientos de la forma que lo hace Yukito Kishiro.

En la cultura moderna japonesa, y muy especialmente en el manga y animé, es habitual encontrarse con productos "maquillados" o readaptados a partir de los originales de Occidente. Sin embargo, el creador de **Alita** no se esfuerza en realizar estos cambios, es más, describe y muestra de una manera casi descarada todas las influencias que ha recibido, mayoritariamente de dibujantes europeos (ingleses incluidos) y del cine fantástico (en especial el americano). Así pues, la corta obra de Yukito Kishiro es una muestra de la fusión de dos culturas dispares en un medio tan popular hoy en día como el manga, pero sin que ninguna de las dos sobresalga por encima de la otra, a diferencia de lo que se observa en multitud de autores japoneses que beben tanto de fuentes occidentales como orientales.

A través del guión y el grafismo (dibujo), el autor mantiene perfectamente la atención del lector en las historias largas, una habilidad que sólo ha podido hacer patente hasta la fecha en **Alita** y que demuestra cada vez más a lo largo de sus obra posteriores. Sin un exceso de subargumentos o situaciones que alarguen indefinidamente la serie, Yukito Kishiro logra una narrativa de calidad tan sólo superada por la categoría de sus dibujos, de influencias claramente reconocibles pero que demuestran, ante todo, una fuerte personalidad. La composición y el acabado de sus dibujos, así como la continua superación artística que se puede comprobar en las páginas de sus mangas merecen el acercamiento y seguimiento del futuro de Yukito Kishiro dentro del mundo del manga.





Carrera profesional de Yukito Kishiro

La entrada de Yukito Kishiro como profesional en la industria del manga se produjo en el año 1984, tras ganar el premio al mejor artista novel de la revista *Shonen Sunday* (por donde han desfilado autores de la talla de Ryoichi Ikegami y Rumiko Takahashi). El galardón lo consiguió gracias a la historia corta titulada **Kikai**, de corte futurista, estilo que seguiría en el resto de sus obras. Por aquel entonces, con tan sólo 17 años de edad, ya se dibujaba un futuro esperanzador en un terreno tan competitivo como el manga.

Sin embargo, tuvieron que pasar varios años hasta la publicación de **Alita**. Mientras tanto siguió colaborando con las grandes editoriales japonesas con sus historias cortas, de entre las que destacan **Kaioh Sei** (1988), próxima al género de terror, e **Hito**, obra realizada para Kadokawa al año siguiente y que fue publicada en la revista *Comic Comp*.

No sería hasta su entrada en la poderosa editorial Shueisha que Yukito Kishiro demostraría su valía con su primer manga serializado, **Rei Meika** (1990), serie protagonizada por una androide de nombre Gally. Precisamente esta historia fue el embrión de **Alita**, ya que Yukito rescató el concepto del personaje para su siguiente trabajo, aunque es muy posible que este dato pase inadvertido debido a que en la edición occidental el nombre de Gally se suprimió en favor del conocido Alita. Efectivamente, **Alita**, o Gunm en el original, nació de su anterior obra y se convirtió rápidamente en un clamoroso éxito. Más tarde traspasó las fronteras japonesas. Los factores del éxito se hallan en el buen hacer del autor –identificado en la historia– que narra las aventuras de una muchacha-cyborg que es reconstruida por un científico muy peculiar. A partir de ese momento, Alita (que así se llamará el androide) mostrará un poder innato para el combate y un misterioso pasado que poco a poco se irá desvelando.

Alita, también publicada por Shueisha, se ha convertido en lectura imprescindible para todos los amantes de la obra de Kishiro y, por supuesto, del manga.

MANGA Y ANIMÉ



AÑO 1986

Un año fue suficiente para que la televisión se diese cuenta del potencial peligro que reprentaba la desenfrenada proliferación de OVA's, y para contrarrestarlo empleó nuevas armas con el fin de captar la atención del gran público. Por su parte, el mercado de venta directa seguía avanzando con el único objetivo de convertirse en el líder de la industria del animé.
1986 fue un año importante para el relanzamiento de las series de animación en la pequeña pantalla. Se realizaron varias producciones que marcaron toda una época. Esta mini revolución televisiva estuvo encabezada por la célebre **Dragon Ball**, adaptación del manga de Akira Toriyama que durante 153 episodios y algo más de tres años se convirtió en la versión definitiva y mas conocida de la leyenda china del Rey Mono. Esta serie fue uno de los detonantes principales de la invasión del manga y del animé en Europa (actualmente se ha iniciado su emisión en EE.UU).

Mobile Suit ZZ Gundam fue la tercera entrega televisiva de la saga de los Gundam, que luchaban por la paz estelar constantemente amenazada por los rebeldes contrarios al Gobierno Federal Terrestre (Sunrise se encargó nuevamente de realizar esta nueva etapa).
Rumiko Takahashi hizo acto de presencia con **Maison Ikkoku** (inexplicablemente rebautizada en nuestro país como **Juliete je t'aime**), que seguía fielmente el hilo argumental del original y que narra las aventuras y desventuras de una serie de personajes que tienen como nexo común el hecho de vivir en una pensión, la Maison Ikkoku. Se trata, sobre todo, de una divertida obra de tintes románticos.
Una de las series épicas por excelencia, **Saint Seiya**, vio como su adaptación animada gozaba de un más que aceptable éxito, prolongándose su emisión más de dos años y cubriendo tres cuartas partes del manga de Masami Kurumada. La historia narra la reencarnación de la diosa Atenea en una joven muchacha japonesa (Saori Kido) y el posterior reclutamiento de cinco valientes guerreros que deberán afrontar una era en la que las fuerzas del mal despertarán y pretenderán llevar el caos y la destrucción a la Tierra.
Otras series conocidas en nuestro país y que vieron la luz en en 1986 fueron Mapple Town Monogatari (**La Aldea del Arce**), Maho no Idol Pastel Yumi (**Sandy**) –enésima versión de la niña que recibe poderes mágicos para defender la amistad y el amor–, Ai Shojo Pollyanna Monogatari (**Pollyanna**), Expert Team G.I. Joe (**G.I. Joe**) –los soldados de Marvel defensores de la democracia y la libertad–, Oz no Mahotsukai (**El Mago de Oz**) y Ganbare! Kickers (**Supergol** o "Cuando el fútbol no tenía futuro en Japón").
El año 1986 también marcó el relanzamiento de los films animados con la aparición de obras de gran calidad como **Arion**, cuya historia se centra en un conflicto entre los dioses griegos y el valiente Arion, decidido a vengar la muerte de su madre. Este largometraje se convirtió en uno de los éxitos de la temporada en Japón, destacando el buen hacer de Yoshikazu Yasuhiko (**Gundam**, **Venus Wars**) en el apartado de diseño de personajes.
El Puño de la Estrella del Norte fue otro de los grandes acontecimientos del año. Su adaptación del manga original de Buronson y Hara era más fiel que la propia serie de animación. **Project A-Ko**, otro de los eventos destacados, se convirtió en uno de los films más divertidos aparecidos hasta entonces. **Ai City**, basado en el famoso manga de Shuho Itabashi, aportó toques fantacientíficos que daban frescura y calidad al animé.
Por encima de todos estos títulos hay uno que merece la calificación de mejor film del año, Tenku no Shiro Laputa (**Laputa: Un Castillo en el Cielo**). Esta película de 195 minutos de duración y dirigida por uno de los maestros de la animación japonesa, Hayao Miyazaki, cuenta de una forma extraordinaria la búsqueda de un castillo que flota en los cielos (Laputa, último vestigio de una antigua raza que poseía el secreto de la levitación) por parte de un ejército y de unos piratas, todo ello ambientado en el norte de Europa y en medio de avances tecnológicos similares a los descritos por Julio Verne en varias de sus novelas. 1986 también contó con la presencia de films como **Kinnikuman**, **Captain Tsubasa**, los dos primeros de **Touch**, **Urusei Yatsura: Lum, the Forever** y **Doraemon**.
En el mercado de venta directa, las producciones seguían viento en popa, salvo los OVA's eróticos, que vieron cómo la continua repetición y escasez de ideas mermaba los ingresos. En este apartado tan sólo destacaron los nuevos episodios de **Cream Lemon** y algún que otro intento de subirse al tren del OVA, cada vez más exigente, como **Lyon Densetsu Freija**, de escaso éxito.
Para esta parcela de la industria de la animación, 1986 significó un año de asentamiento que permitió crear la estrategia a seguir durante los años siguientes. De entre la numerosas y variadas obras que aparecieron a lo largo de este año destacó **Megazone 2-3 Part 2**, secuela que no consiguió superar el listón dejado por la primera entrega y que tan siquiera contaba con los diseños de Haruhiko Mikimoto. También vio la luz **The Humanoid**, una curiosa producción basada en los trabajos del famoso ilustrador Soroyama. Con **Area 88 Act III** se cerró de una forma un tanto trágica la trilogía basada en el piloto Shin Kazama. **Gall Force**, por otro lado, inició una de las sagas actuales más famosas. El resto de producciones con un mínimo de calidad fueron: **Outlanders** (del homónimo manga de Joji Manabe), **Nayuta**, **Windaria**, **Tatakae! Iczer One Act II**, **Guyver**, **Wanna Bees** (con la participación de Kenichi Sonoda), **Violence Jack** (basado en un manga de Go Nagai), **Itoshi no Betty: Mamonogatari** y **Kizuoibito** (estos dos últimos títulos, sendas adaptaciones de obras de Kazuo Koike).







jetter mars: Una simple copia de **Astroboy**, del genial Osamu Tezuka, que apareció en Japón en el año 1977, cuando se adaptó al animé. La serie, que consta de 27 episodios, se ha convertido en un clásico de la animación nipona.

jojo no kimiona boken: Manga de Hirohiko Araki –conocido en nuestro país por su obra **Baoh**. Se trata de una historia atípica que mezcla terror, aventura y suspense y en la que varias generaciones de una misma familia deberán combatir contra seres extraños y resolver increíbles misterios.

joe heika no petite angie: Obra de los autores Yu Yamamoto y Fumio Kurokawa adaptada al animé por la Nippon Animation. La historia se centra en Inglaterra, donde la joven protagonista, Angie, gracias a su gran espíritu observador, ayuda a resolver los casos mas difíciles a Scotland Yard.

judo sanka: Serie de televisión adaptada al animé por Tokio Movie Shinsha y que narra las aventuras de Shinta que, con gran fuerza de voluntad, entrena sin descanso para poder convertirse en el campeón del mundo de judo.

judge: OVA que mezcla el terror con las venganzas sobrenaturales de un juez que persigue a los criminales que quedan sin castigo. Todo ello inmerso en una atmósfera inquietante y muy diferente al tipo de horror visto en **Urotsukidöji**, por poner un ejemplo.

jump comics: Sello de la editorial japonesa Shueisa bajo el cual edita todos sus tomos recopilatorios. Entre los títulos más destacados está la famosísima **Dragon Ball**, de Akira Toriyama, la desaparecida serie de Mazakazu Katsura, **Video Girl Ai**, **Dragon Quest**, **Jo Jo**, **Captain Tsubasa**, **Yu Yu Hakusho**, etc.

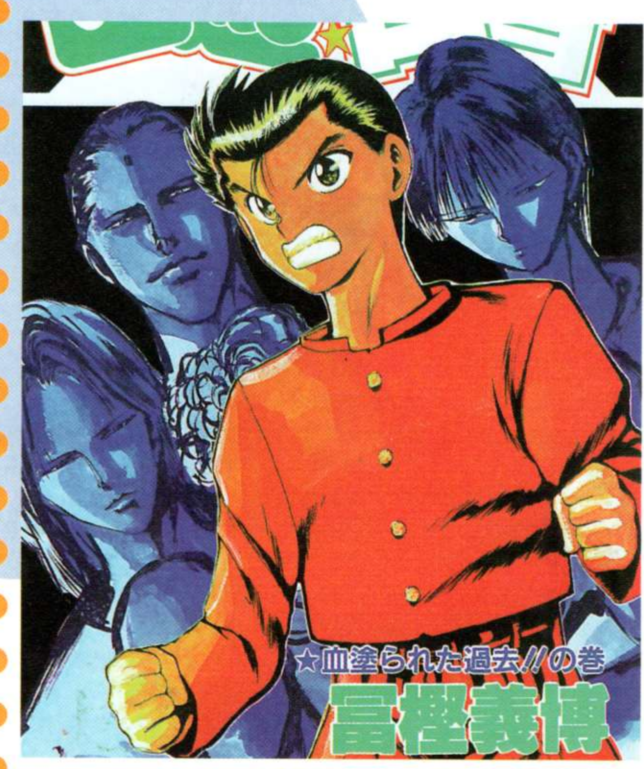
jungle taitei: Obra de Osamu Tezuka llevada al animé en una serie de 52 episodios y que narra las aventuras de un joven león, Leo, el cual se proclama rey de la selva tras la trágica muerte de sus padres. Recientemente se ha hecho famosa por los rumores de copia por parte de Disney para su versión de *El Rey León*.



junk boy: Pelicula erótica de la Victor MP. El protagonista, Ryohei Yamazaki, trabaja en la revista *Potato Boy*. Un día llega a la redacción la extraña Aki Sanamoto, a la cual conocía con anterioridad por sus encuentros en los baños turcos. Ella le ofende diciéndole que no sabe hacer el amor y, naturalmente, nuestro protagonista intentará demostrarle lo contrario.

justy: Del autor Tsuguo Okazaki, esta obra cuenta la historia de Justy, un policía de la patrulla galáctica, y su encarnizada lucha contra los delincuentes del cosmos.

jvc: Marca bajo la cual se editan algunas de las bandas sonoras de animé más conocidas (**Outlanders**, **Video Girl Ai**, etc..).



MANGA manía

Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32451-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.